

GUERRA DE BARCOS

Miquel Barceló

Hacia mediados de abril, se estrenaba en nuestro país una película curiosa, de esas sumamente espectaculares que nos suele ofrecer Hollywood y que, procedente de un juego de mesa, se presentaba nada más y nada menos que como una película de ciencia ficción.

Se trata de *Battleship* (2012, dirigida por Peter Berg), una película de batallas navales sin cuento con extraño origen. Veámoslo.

"Battleship" es el nombre que, en los Estados Unidos de América, se da a aquel viejo juego que, imagino, todos hemos jugado en la escuela con un papel cuadriculado y un bolígrafo (sobre todo si el profe no nos veía...). Sí, aquel del *A3-agua* o *D7-tocado*, un juego con esa mínima carga de estrategia para situar uno sus propios barcos y, sobre todo, para encontrar los del "enemigo".

Aunque parezca mentira, un juego tan sencillo, tan barato de jugar con los elementos que podríamos decir "naturales" (papel cuadriculado y boli), en los Estados Unidos se puede llegar a convertir en un negocio para una empresa. Así, el viejo "jugamos a barcos" de nuestra niñez, se convirtió en un juego comercializado por una empresa, la Milton Bradley Company, ya desde el año 1931.

Después, y desde hace ya muchos años, los derechos los tiene **Hasbro**, la misma empresa del *Monopoly* y, también, de los *Transformers*. Pues bien, *Battleship* no es otra cosa que la versión cinematográfica del viejo "jugar a barcos" que, en el mercado, se llama "Hundir la flota".

A algunos espectadores, la película les ha recordado otra de batallas navales como fue *Pearl Harbour*, aun cuando hay una gran diferencia. En *Pearl Harbour* luchaban los americanos contra los japoneses (o a la inversa...), y aquí, en *Battleship*, los americanos y los japoneses luchan unidos contra... contra lo que se parece mucho a los *Transformers*. Recordemos: también propiedad de Hasbro.

Bueno, en realidad se trata de extraterrestres que llegan para dominarnos con su tecnología bélica, siendo como son una especie de grandes lagartos con escafandras y con pocas ganas de hacer amigos por aquí. Hay que convenir que sus naves no tienen nada que envidiar a los *Transformers*: grandes masas de chatarra que cambian de forma, unas armas terribles y muy destructoras y toda la parafernalia.

El detalle es que, siendo nuestro planeta de superficie acuosa en casi sus tres cuartas partes, no deja de ser lógico que ese enfrentamiento humanos-extraterrestres ocurra en el mar ya que hay un 70,8% de superficie terrestre cubierta por las aguas. Un punto positivo para la película.

Al margen del gran espectáculo y de los destrozos bélicos asociados, la película no es nada del otro jueves, pero resulta espectacular y heroica como pocas, con mucha acción pero, eso sí, soportada por un guión a la altura de lo que los productores de Hollywood parecen creer que es la capacidad intelectual media de un adolescente norteamericano. Y no la deben creer muy elevada...

Afortunadamente, los guionistas son incluso capaces de imaginarse una idea curiosa para poder justificar el origen de la película en un juego de coordenadas como el viejo "juego de barcos". Así pueden repetir aquello de *A3-agua* o *D7-tocado*, aun cuando aquí se trata más bien de T51 y otras coordenadas parecidas ya que, evidentemente, en una superproducción estadounidense todo es mayor y por eso la cuadrícula de referencia ha de ser mucho mayor de la que acostumbábamos a usar cuando jugábamos a "barcos" en la escuela (un 10x10

habitualmente). Así, Hasbro queda contenta y, tal vez, haga otra película de la serie al estilo de lo que ocurrió con Transformers que ya tiene tres películas, desde 2007, todas ellas producidas por Steven Spielberg y dirigidas por Michael Bay.

Sorprende que de un juego se pueda obtener una película y, también, que los temas de ciencia ficción estén ya tan introducidos que, cuando un juego de batallas navales deba convertirse en película espectacular los enemigos sean extraterrestres (seguro que nadie se hubiera creído que Al Qaeda, el enemigo habitual en los últimos años, pudiera tener una flota peligrosa...).

Eso sí, que los extraterrestres lleguen el año 2012, respondiendo a un mensaje enviado en 2005, parece un tanto acelerado, pero ya se sabe, Hollywood y Hasbro son así, señora...